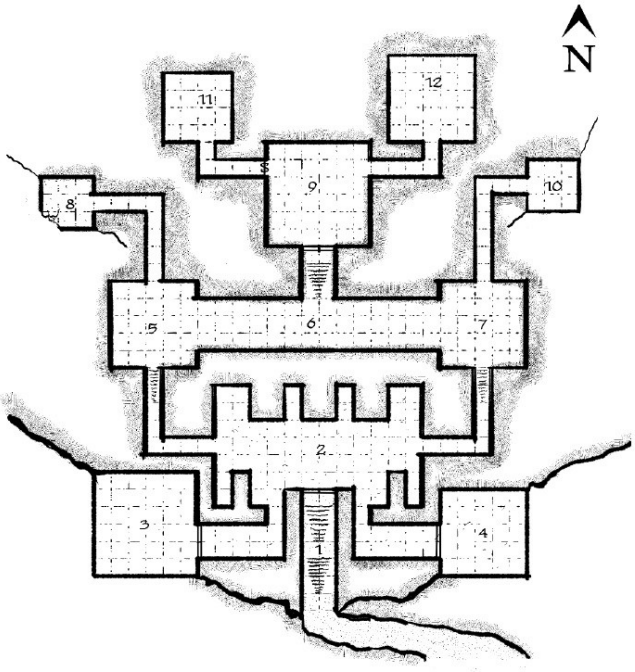
O LEÃO DA MONTANHA
Quando o Leão ruge, a montanha treme!

As ruínas de um retiro sagrado onde o lendário eremita anão, o Leão da Montanha, outrora viveu, erguem-se no pico da montanha sagrada, Sinha. Os habitantes locais dizem que um leão ainda pode ser ouvido rugindo do topo da montanha, ecoando pelo vale. Dizem também que as valiosas oferendas trazidas ao eremita ainda repousam no templo da montanha!



1. ESCADAS DE ENTRADA. Um caminho estreito e sinuoso leva ao longo de saliências íngremes até os degraus do retiro. Dois lances de **escada de pedra** esculpidos na montanha levam a um conjunto de **portas de madeira** representando o rosto de um leão esculpido em um estilo quadrado, anão. As **escadas** são íngremes e estão se deteriorando: A primeira pessoa que subir, ou grupo, deve realizar uma **JPD** ou escorregar recebendo 1d4 dano.

2. O TEMPLO DOS LEÕES. Teto alto, **três murais** de um leão descansando, caçando e atento. 4 pequenas **estátuas** de leões guardiões em nichos em frente a tigelas de ferro. Cada tigela contém 1d100 po. Se alguém pegar ouro de uma tigela, as estátuas ganham vida e atacam. Um **santuário** para um espírito de leão alado fica no centro da sala.

> **Leões de Pedra,** 75 XP
>
> **DV** 3 (12), **CA** 14, **JP** 6
> **MV** 10, **MO** 12
>
> 2x **garras** +4 (1d4)
>
> **Constructo**: Imune a encantamentos, venenos, petrificação, sono.

3. ALPENDRE OESTE. Amplo **alpendre de pedra** empoleirado na encosta da montanha, com vista para o vale abaixo. Um **grifo** fez um ninho aqui e o defenderá. Um esqueleto ainda vestindo sua **armadura de placas +1** jaz na base do ninho do grifo. O esqueleto possui um pedaço de **pergaminho** que diz “O olho do Leão está fechado.” Isso se refere ao layout do retiro que se assemelha ao rosto de um leão visto de cima e aponta para a Área 11.

> **Grifo,** 420 XP
>
> **DV** 7 (35), **CA** 15, **JP** 6
> **MV** 9, 21 V, **MO** 8
>
> 2x **garras** +7 (1d4)
> 1x **mordida** +7 (2d8)
>
> **Constructo**: Imune a encantamentos, venenos, petrificação, sono.

4. ALPENDRE LESTE. Pequeno **alpendre de pedra** com vista para a trilha da montanha abaixo. Uma **cascata** de água do degelo despeja em uma **piscina** antes de transbordar pela lateral do alpendre. Uma pessoa resistente pode encontrar uma **Medalha de Leão da Sorte** no fundo da piscina congelada. Teste de **Constituição Difícil** para nadar até o fundo ou sofrer 1d6 pontos de dano.

Medalha de Leão da Sorte: Depois de ficar na posse de um personagem por 24 h, esse personagem pode uma vez por sessão de jogo, rolar novamente uma jogada de d20 quaisquer que tenha falhado.

5. SALÃO OESTE. Os **escombros** destruídos do que outrora foi uma grande estátua de um **anão com cabeça de leão**. Duas **granadas** (100 po cada) em formato de olhos nos escombros.

6. CORREDOR DO ORGULHO. **Afrescos** em ruínas de leões em um vale montanhoso revestem esta sala que outrora foi a sala comum dos peregrinos. Um **Troll da Montanha** espreita ao longo dela.

Role um d3 para determinar sua **localização**.
01: Área 5, **02**: Área 6, **03**: Área 7.

Troll da Montanha, 500 XP

DV 8 (40), **CA** 16, **JP** 9
MV 9, **MO** 10

2x **garras** +7 (1d6+4)
1x mordida +7 (2d8+4)

Imunidades: Ataques de gelo e elétricos.

Regeneração: um Troll é capaz de regenerar 1 ponto de vida a cada rodada. Esta regeneração é capaz de reconstituir até mesmos membros amputados em até 1d6 dias. Um Troll não é capaz de regenerar dano causado por fogo ou ácido.

Falsa Morte: Trolls reduzidos a 0 ponto de vida retornam a vida em 2d6 rodadas, a não ser que seus restos sejam queimados por fogo ou destruídos com ácido.

Medo de fogo e ácido: na presença de fogo ou ácido, o valor do Moral de um Troll é 8.

7. SALÃO LESTE. Os **escombros** de uma grande **estátua** de um **anão com cabeça de leão**. Duas **safiras** (200 po cada) em forma de olhos nos escombros.

8. MIRANTE OESTE. Plataforma de meditação de pedra ao ar livre em ruínas. Um pequeno **ídolo dourado** (500 po) de um leão está sobre um pedestal no centro da borda oeste. Qualquer um que tentar recuperá-lo deve fazer uma **JPD** ou a plataforma desmorona sob seus pés e eles caem na encosta da montanha abaixo (4d6 de dano).

9. O REFÚGIO DO LEÃO. O **santuário** do Leão, remanescentes de seu espaço de vida e meditação. O aroma de incenso ainda paira no ar. Um grande ser celestial alado e musculoso com cabeça de leão medita no centro, esperando para testar os dignos.

Lamassu, 540 XP

DV 7+7 (42), **CA** 18, **JP** 11
MV 9, 15 V, **MO** 12

2x **garras** +7 (1d4+4)
1x **mordida** +7 (2d10)

Imunidades: Ataques de gelo e elétricos.

Rugido Divino. 1/dia, em vez de ataques. Todos até 30 metros de distância. JPC ou 2d8 pontos de dano e surdez por 1d4 rodadas; os ataques são difícil, feitiços falham com 1 a 2 em 1d6.

Assim que o Lamassu for **derrotado**, ele **desaparece** e a porta para a Área 12 se abre. A porta secreta para a Área 11 não abre, mas pode ser aberta se procurada.

10. MIRANTE LESTE. Plataforma de pedra rachada empoleirada perto do topo da montanha. 4 **harpias** descem em mergulho. Um **cajado** da cura podem ser encontradas na beirada da plataforma.

Harpia Inferior, 75 XP

DV 3 (15), **CA** 14, **JP** 6
MV 3, 12 V, **MO** 9

2x **garras** +4 (1d4)

Canto: a Harpia emite um canto lamurioso o qual encanta todos que estejam a até 90 metros dela. Uma JPS nega os efeitos do canto pelas próximas 24 horas, mas, em caso de falha, o alvo caminhará em direção à Harpia pelo melhor caminho possível. A única ação possível a uma pessoa sob o efeito do canto da Harpia é se defender. O efeito do encantamento dura até um turno após a interrupção do canto..

Cajado da Cura: Este cajado cura 1d8+1 de pontos de vida ao alvo tocado. Este cajado não possui cargas, mas só pode ser usado uma única vez por dia em cada pessoa, embora possa ser usado em várias pessoas por dia. Este cajado só pode ser usado por Clérigos.

11. CÂMARA SECRETA. Prateleiras de pedra contendo diversos cofres. A **riqueza** total desta sala é de 2000 po.

12. TÚMULO DO LEÃO. Sala ricamente decorada com intrincados trabalhos em pedra e azulejos. No centro da sala, encontra-se uma **figura anã mumificada** vestida com túnicas de monge, sentada em uma pose meditativa. Ela usa a Máscara do Leão Dourado.

Máscara do Leão Dourado: +1 CA, Uma vez por dia pode liberar um rugido poderoso, todas as criaturas hostis devem realizar uma jogada de moral imediatamente.